

Escuela Primaria
“Vicente Guerrero”

C.C.T: 15EPR4499V

CICLO ESCOLAR

2019-2020

"Cómo enseñar las matemáticas de una
manera amena a los alumnos haciendo
uso de la tecnología"

ACERVOS DIGITALES
EDUCATIVOS

Problemática Educativa

Los alumnos muestran una actitud de antipatía y desagrado al desarrollar ejercicios sobre las tablas de multiplicar



Aprendizaje Esperado

Calcula mentalmente, de manera aproximada y exacta, multiplicaciones de un número de dos cifras por uno de una cifra, dando utilidad a algunas aplicaciones de algún sitio web.



Estrategia de intervención:

Nombre:

El juego digital como estrategia lúdica para entender las tablas de multiplicar



Desarrollo

- Los niños trabajan en equipos, en pares o grupal según su elección.
- Se reparten las tablas se da un tiempo limite para terminar de colocar sus tapas, el niño que termine mas rápido y tenga mayor numero de aciertos pasara al siguiente nivel, este consistirá en utilizar por medio de la computadora la aplicación web tablas de multiplicar.
- El alumno que termine primero el juego de la aplicación digital será el ganador.



Dificultades

¿Cuáles enfrentaron y cómo las superaron?

Hubo niños que no se integraron en la dinámica porque no tienen dominio en la ejecución de las tablas de multiplicar, sin embargo como era una actividad que implicó competencia y utilización de las tecnologías, los alumnos se sintieron comprometidos en repasar las tablas de multiplicar.



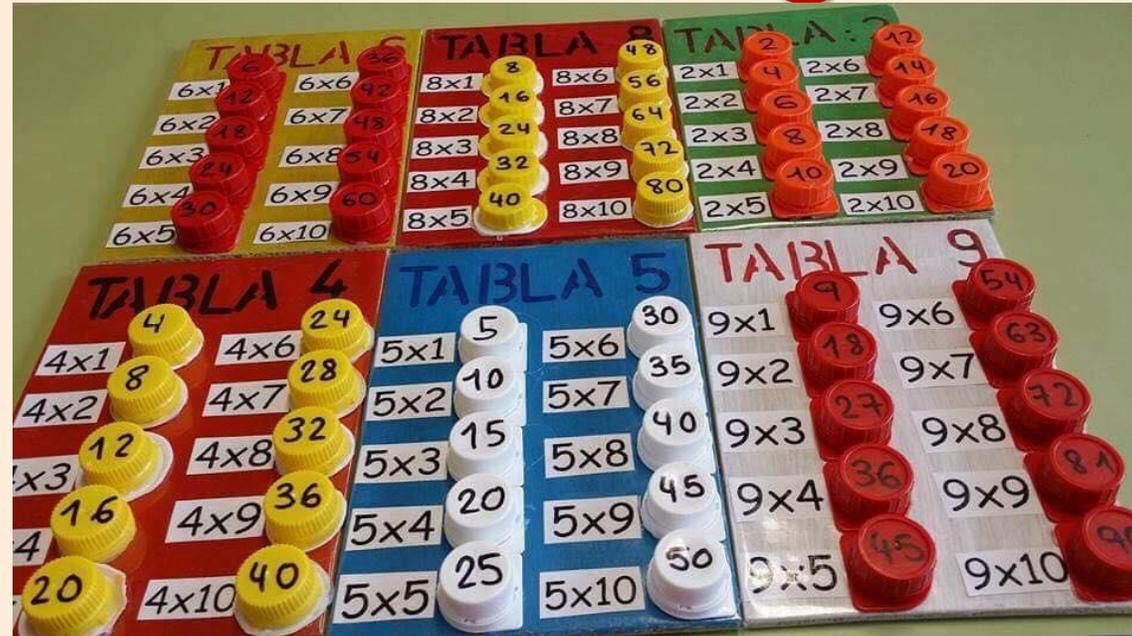
Avances

¿Qué logramos con los alumnos?

La gran mayoría de los alumnos han aprendido de forma mas interactiva y dinamica , lo que afianza su manejo de la multiplicación mas rápidamente



Evidencias fotográficas



Evidencias fotográficas

Aplicación
digital
“tablas de
multiplicar”

Tablas de multiplicar

Tablas 1 y 5

Tablas 5 y 10

Tablas 2 y 3

Tablas 3 y 7

Tablas 3 y 4

Tablas 4 y 9

en 1 minuto ↻

Tablas 3 y 6

Tablas 2 y 8

Tablas 6 y 7

Tablas 7 y 9

Tablas 8 y 9

Tablas 4 y 6



Evidencias fotográficas

Aplicación
digital
"tablas de
multiplicar"

*A continuación tendrás 1 minuto para
resolver todas las multiplicaciones que puedas.*

¿Preparado?



Evidencias fotográficas

Aplicación digital
"tablas de multiplicar"

The screenshot shows a digital application interface for multiplication tables. At the top center, the text "tablas 3 y 4" is displayed. In the center, a dark blue rectangular box contains the multiplication equation 3×2 written in white. Surrounding this central box is a circular arrangement of 20 orange circles, each containing a number. The numbers are: 3, 4, 6, 8, 9, 12, 15, 16, 18, 20, 21, 24, 27, 28, 30, 32, 33, 36, and 40. In the top right corner, there is a small orange box with the text "Tiempo 57 segundos". In the bottom left corner, there are two input fields labeled "Aciertos:" and "Fallos:". In the bottom right corner, the text "J. Rojas y Sergio" is visible. A small blue flag icon is located in the top left corner of the application window.



Evidencias fotográficas

Aplicación
digital
“tablas de
multiplicar”



Evidencias fotográficas

T
I
M
B
I
R
I
C
H
E

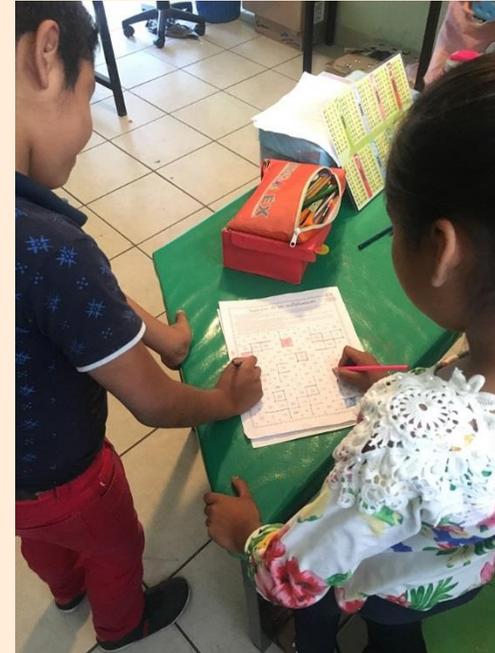
4	10	24	3	12	4	25	2	15	20
20	30	36	8	15	5	18	30	12	9
18	5	1	24	20	25	6	1	24	8
12	16	25	6	36	3	36	5	4	24
2	9	24	18	12	8	10	4	15	12
5	15	4	30	6	24	12	2	18	3
8	20	36	5	15	4	30	1	3	12
24	6	20	2	18	25	15	6	20	10
3	30	10	30	15	9	6	5	18	4
12	5	16	24	8	3	30	12	10	6



Evidencias fotográficas



Evidencias fotográficas



Evidencias fotográficas



AUTOR:
Bertha Abigail López Medrano

Febrero 2019

